

**MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEMATIK
PADA PLATFORM ANDROID UNTUK SISWA KELAS
1 SEKOLAH DASAR**

TUGAS AKHIR

**Diajukan Untuk Memenuhi
Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana Strata 1
Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Malang**



Disusun oleh :

**Nur Chomariya
201210370311063**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
2018**

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wa Rahmatullah wa Barakatuh

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas berkat dan hikmat yang diberikan, penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir dengan judul “**Media Pembelajaran Berbasis Tematik Pada Platform Android Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar**”, sebagai salah satu syarat kelulusan pada Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Malang.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan karena terbatasnya pengetahuan dan keterampilan yang penulis miliki. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat diharapkan untuk perbaikan Tugas Akhir ini. Selanjutnya, penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Wassalamualaikum wa Rahmatullah wa Barakatuh

Malang, 30 Januari 2018

Penulis

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NAMA : Nur Chomariya

NIM : 201210370311063

FAK/JURUSAN : Teknik/Informatika

Dengan ini menyatakan bahwa tugas akhir dengan judul "**Media Pembelajaran Berbasis Tematik Pada Platform Android Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar**" beserta seluruh isinya adalah karya saya sendiri dan bukan merupakan karya tulis orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya.


Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Apabila dikemudian hari ditemukan pelanggaran etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini maka saya siap menanggung segala bentuk resiko/sanksi yang berlaku.

Mengetahui,

Malang, 30 Januari 2018

Dosen Pembimbing

Yang membuat pernyataan


Lailatul Husniah, S.ST, MT

NIDN : 0730108401


Nur Chomariya

NIM : 201210370311063

LEMBAR PERSETUJUAN
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEMATIK PADA PLATFORM
ANDROID UNTUK SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR

TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Malang

Disusun Oleh:
NUR CHOMARIYA
NIM: 201210370311063

Menyetujui,

Pembimbing I



Lailatul Husniah, S. ST, MT

NIDN. 0730108401

Pembimbing II



Evi Dwi Wahyuni, S. Kom., M.Kom

NIDN. 0718108701

LEMBAR PENGESAHAN

**MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEMATIK PADA PLATFORM
ANDROID UNTUK SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR**

TUGAS AKHIR

Sebagai Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana Strata 1
Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Malang

Disusun oleh :

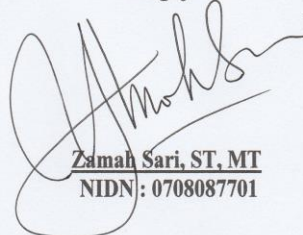
Nur Chomariya

201210370311063

Tugas Akhir ini telah diuji dan dinyatakan lulus melalui sidang majelis penguji
pada tanggal 22 Januari 2018

Menyetujui,

Penguji I



Zamah Sari, ST, MT
NIDN: 0708087701

Penguji II



Denar Regata A., S.Kom, M.Kom
NIDN : 0701058601

Mengetahui,

Ketua Jurusan Informatika



Yuda Munarko, S. Kom, M.Sc
NIDN: 0706077902

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pengelompokan <i>Emotion Cards</i>	16
Gambar 2.2 Modifikasi Deskripsi <i>Emotion Cards</i>	16
Gambar 3.1 <i>Multimedia Development Lifecycle</i> (MDLC).....	19
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> Keseluruhan	22
Gambar 3.3 <i>Flowchart</i> Pembelajaran	22
Gambar 3.4 <i>Flowchart</i> Kuis.....	23
Gambar 3.5 <i>Flowchart</i> Permainan	23
Gambar 3.6 Desain <i>Interface</i> Menu Utama	27
Gambar 3.7 Desain <i>Interface</i> Menu Pembelajaran	27
Gambar 3.8 Desain <i>Interface</i> Menu Permainan.....	27
Gambar 3.9 Desain <i>Interface</i> Menu Latihan Soal.....	28
Gambar 3.10 Desain <i>Interface</i> Halaman Info	28
Gambar 3.11 Gambar Karakter Anak.	29
Gambar 3.12 Gambar Buah Anggur	29
Gambar 3.13 <i>Emotion</i> Sangat suka.....	31
Gambar 3.14 <i>Emotion</i> Suka	31
Gambar 3.15 <i>Emotion</i> Netral	31
Gambar 3.16 <i>Emotion</i> Tidak suka.....	31
Gambar 3.17 <i>Emotion</i> Sangat Tidak Suka	31
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Menu Utama Tema 1, 2, dan 3	33
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Tema 1, 2, dan 3	34
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Sub Tema pada Tema 1.....	34
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Pembelajaran Sub Tema 1 pada Tema 1	35
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Kuis Tema 1, 2, dan 3	35
Gambar 4.6 Tampilan Halaman <i>Score</i> Kuis Tema 1, 2, dan 3.....	36
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Menu Permainan Tema 1, 2, dan 3.....	36
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Permainan Tema 3.....	37
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Menu Utama Tema 4, 5, dan 6	37
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Tema 4, 5, dan 6.....	38
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Sub Tema 1 pada Tema 4	38

Gambar 4.12 Tampilan Halaman Pembelajaran Sub Tema 1 pada Tema 4	39
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Kuis Tema 4, 5, dan 6.....	39
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Score Kuis Tema 4, 5, dan 6.....	40
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Menu Permainan Tema 4, 5, dan 6.....	40
Gambar 4.16 Tampilan Halaman Permainan Tema 4.....	41
Gambar 4.17 Tampilan Halaman Info	41
Gambar 4.18 Proses Pengujian Menggunakan <i>Emotion Cards</i>	44



DAFTAR TABEL

Table 3.1 Fitur yang disajikan.....	21
Table 3.2 <i>Storyboard</i> Tema 4 Sub Tema 1	24
Table 3.3 <i>Storyboard</i> Tema 5 Sub Tema 1	25
Table 3.4 <i>Storyboard</i> Tema 6 Sub Tema 1	26
Table 3.5 Deskripsi konsep	29
Table 3.6 Skala Likert.....	32
Table 3.7 Kuisisioner Pengujian Aplikasi	32
Table 4.1 Hasil Pengujian Black Box	42
Tabel 4.2 Skala Likert	45
Table 4.3 Hasil Pengujian Kuisisioner Tema 1, 2, dan 3.....	45
Table 4.4 Hasil Validitas Tema 1, 2, dan 3.....	46
Table 4.5 Hasil Pengujian Kuisisioner Tema 4, 5, dan 6.....	47
Table 4.6 Hasil Validitas Tema 4, 5, dan 6.....	48

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Metodologi.....	2
1.5.1 Concept	3
1.5.2 Design	3
1.5.3 Material Collecting	3
1.5.4 Assembly.....	3
1.5.5 Testing.....	3
1.5.6 Pembuatan Laporan	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Pembelajaran Berbasis Tematik	5

2.1.1 Karakteristik Pembelajaran tematik	6
2.2 Media Pembelajaran	8
2.2.1 Fungsi Media Pembelajaran.....	9
2.2.2 Jenis Media Pembelajaran.....	9
2.3 Aplikasi Media Pembelajaran.....	10
2.4 Multimedia Development Life Cycle (MDLC)	11
2.5 Kajian Penelitian Terdahulu	12
2.5.1 Media Pembelajaran Tematik Berbasis Web.	12
2.5.2 Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Anak Usia Dini	14
2.5.3 Game Diagnosis Dokter Pintar pada Pembelajaran Tematik untuk Siswa SD	15
2.6 Eclipse Android IDE.....	15
2.7 Kajian Tentang <i>Emotion Card</i>	15
2.8 Kajian Tentang Validitas	17
BAB III PERANCANGAN SISTEM	19
3.1 Model Perancangan Perangkat Lunak	19
3.2 <i>Concept</i>	20
3.2.1 Jenis Aplikasi yang dikembangkan.....	20
3.2.2 Tujuan Pengembangan Aplikasi	20
3.2.3 Konten yang Disajikan.....	20
3.3 <i>Design</i>	21
3.3.1 Flowchart	21
3.3.2 Storyboard.....	24
3.3.3 Desain <i>Interface</i>	27
3.4 <i>Material Collecting</i>	29
3.5 Assembly	30
3.5.1 Skenario Pengujian	30
3.5.2 Perancangan <i>Emotion Card</i>	30

3.5.3 Perancangan Kuisisioner	31
3.5.4 Penentuan Jumlah Responden.....	32
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	33
4.1 Implementasi <i>Interface</i>	33
4.1.1 Halaman Menu Utama Tema 1, 2, dan 3	33
4.1.2 Halaman Tema 1, 2, dan 3	34
4.1.3 Halaman Sub Tema pada Tema 1	34
4.1.4 Halaman Pembelajaran Sub Tema 1 pada Tema 1	35
4.1.5 Halaman Kuis Tema 1, 2, dan 3.....	35
4.1.6 Halaman <i>Score</i> Kuis Tema 1, 2, dan 3.....	36
4.1.7 Halaman Menu Permainan Tema 1, 2, dan 3.....	36
4.1.8 Halaman Permainan Tema 1, 2, dan 3	37
4.1.9 Halaman Menu Utama Tema 4, 5, dan 6	37
4.1.10 Halaman Tema 4, 5, dan 6	38
4.1.11 Halaman Sub Tema 1 pada Tema 4	38
4.1.12 Halaman Pembelajaran Sub Tema 1 pada Tema 4	39
4.1.13 Halaman Kuis Tema 4, 5, dan 6.....	39
4.1.14 Halaman <i>Score</i> Kuis Tema 4, 5, dan 6.....	40
4.1.15 Halaman Menu Permainan Tema 4, 5, dan 6.....	40
4.1.16 Halaman Permainan Tema 4.....	41
4.1.17 Halaman Info	41
4.2 <i>Testing</i>	41
4.2.1 Pengujian <i>Black Box Testing</i> dan <i>User Acceptance Test</i>	41
4.2.2 Pengujian fungsional menggunakan <i>Black Box Testing</i>	42
4.2.3 Pengujian menggunakan <i>User Acceptance Test</i>	44
4.2.4 Hasil Pengujian	45

4.2.4.1 Hasil Pengujian Kuisisioner Tema 1, 2, dan 3	45
4.2.4.2 Validitas Kuisisioner Tema 1, 2, dan 3	46
4.2.4.3 Hasil Pengujian Kuisisioner Tema 1, 2, dan 3	47
4.2.4.4 Validitas Kuisisioner Tema 1, 2, dan 3	47
BAB V PENUTUP.....	50
5.1 Kesimpulan	50
5.2 Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN.....	



DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sudrajat, Akhmad. "Media pembelajaran." dalam <http://www.psbpsma.org/content/blog/media-pembelajaran> diunduh tanggal 25 Februari 2009 pukul 11.40 WIB (2008).
- [2] Hernawan, Asep Herry, and Novi Resmini. "Pembelajaran Terpadu di SD." (2014): 1-35.
- [3] Sunaryo, Y. Haryo Sulistyanto, and Y. Haryo Sulistyanto Sunaryo. *APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK ANAK TK BERBASIS ANDROID*. Diss. Universitas Udayana, 2015.
- [4] Indonesia, Presiden Republik. "Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional." (2003).
- [5] Nomor, Peraturan Pemerintah. "Tahun 2005 tentang standar pendidikan nasional." *Jakarta: Depdiknas* (19).
- [6] Kadir, Abd, and Hanun Asroah. "Pembelajaran Tematik." (2015).
- [7] Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- [8] Sari, Selvy Yunita. "Media Pembelajaran Tematik Berbasis Web". (2017).
- [9] Winata, Rian. *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Android*. Diss. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIEF KASIM RIAU, 2013.
- [10] Fauzi, Asep Mu'amar. "Pengembangan Media Game Diagnosis Dokter Pintar Berbasis Adobe Flash CS3 Profesional Pada Pembelajaran Tematik Tema 1 'Diriku'di Mi/SD'." (2015).
- [11] Pandey, Garima, and Diksha Dani. "Android mobile application build on eclipse." *International Journal of Scientific and Research Publications* 4.2 (2014): 1-2.
- [12] Dhir, Amandeep, and Mohammed Al-kahtani. "A Case Study on User Experience (UX) Evaluation of Mobile Augmented Reality Prototypes." *J. UCS* 19.8 (2013): 1175-1196.

- [13] <https://askaep13.files.wordpress.com/2013/06/askaep13-analisis-kuisisioner.pdf>
- [14] Wulur, Hera Wulanratu, Steven Sentinuwo, and Brave Sugiarto. "Aplikasi Virtual tour Tempat Wisata Alam di Sulawesi Utara." *JURNAL TEKNIK INFORMATIKA UNIVERSITAS SAM RATULANGI* 6.1 (2015).
- [15] Nurajizah, Siti. "IMPLEMENTASI MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE PADA APLIKASI PENGENALAN LAGU ANAK-ANAK BERBASIS MULTIMEDIA." *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer* 3.2 (2017).
- [16] Nurhadryani, Yani, et al. "Pengujian Usability untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile." *Jurnal Ilmu Komputer dan Agri-Informatika* 2.2 (2013).
- [17] Rahadi, Dedi Rianto. "Pengukuran usability sistem menggunakan use questionnaire pada aplikasi Android." *Jurnal Sistem Informasi* 6.1 (2014).